

Алгоритмика

# Образовательная платформа

# Роль образовательной платформы в вовлечении детей в учёбу

У разных детей разная мотивация к получению новых знаний. Детей мотивирует:

**1**

Положительная обратная связь за прилежную учёбу

**2**

Успешное выполнение заданий

**3**

Отсутствие негативной обратной связи и барьеров

**4**

Творческая составляющая, возможность придумывать, и экспериментировать

**5**

Общение и социальное взаимодействие с детьми и учителями

**6**

Возможность соревноваться

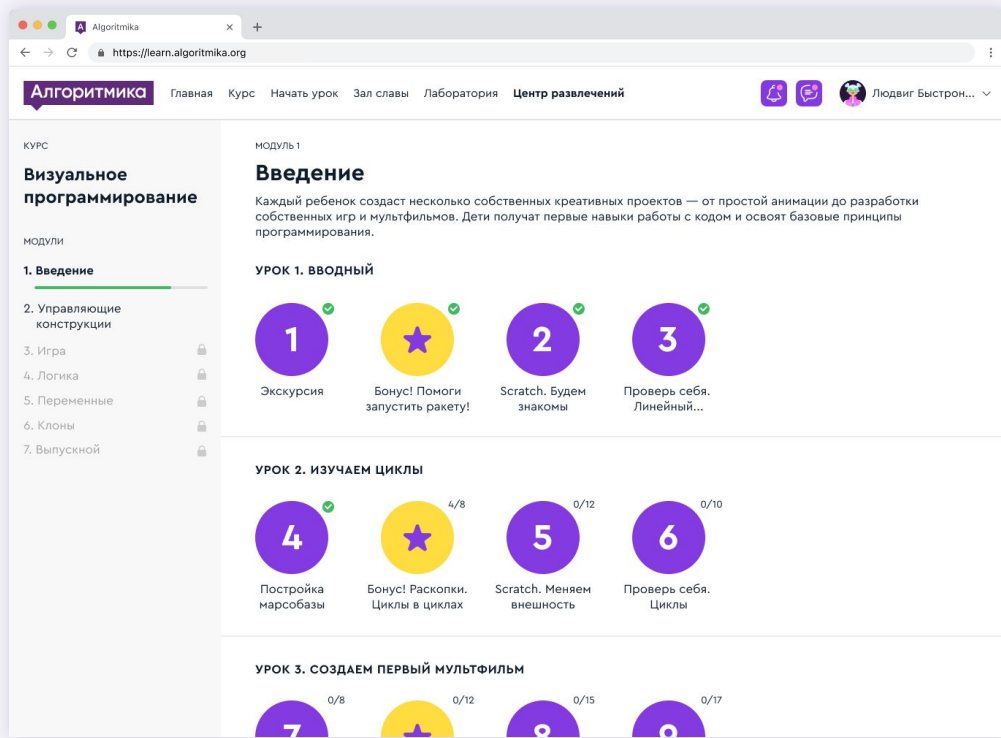


**Как образовательная  
платформа учитывает  
разные виды мотивации  
детей к учёбе**

# Структурированное обучение

Ребёнок видит, какие задания нужно проходить, а какие уже пройдены.

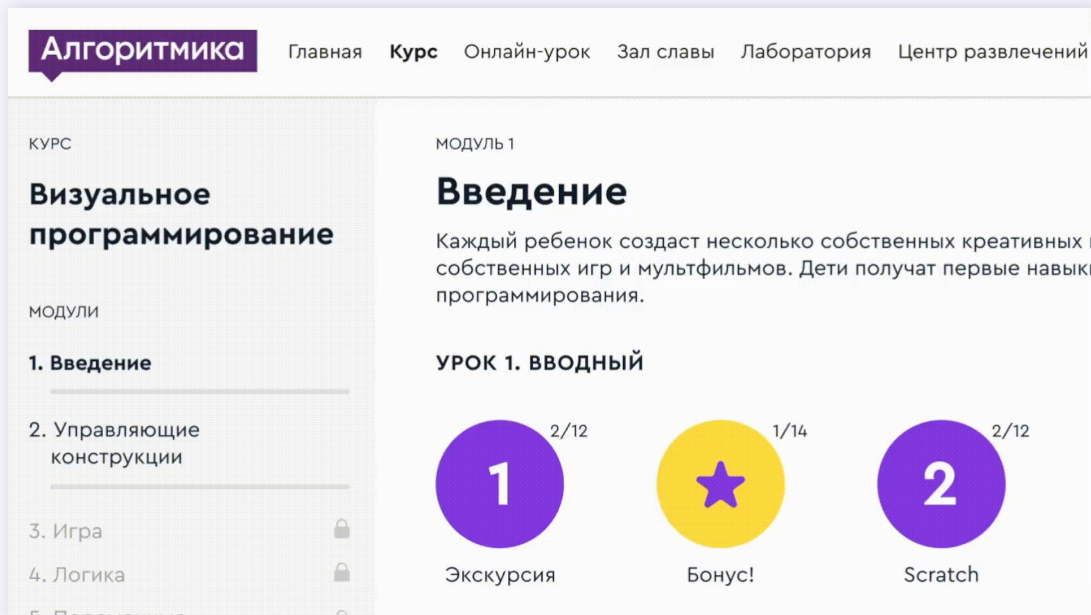
Все задания разбиты на сюжетно-тематические модули. Внутри модулей есть деление на уроки.



# Отображение успешно пройденных заданий

Дети видят прогресс прохождения курса: сколько заданий они выполнили и сколько ещё осталось.

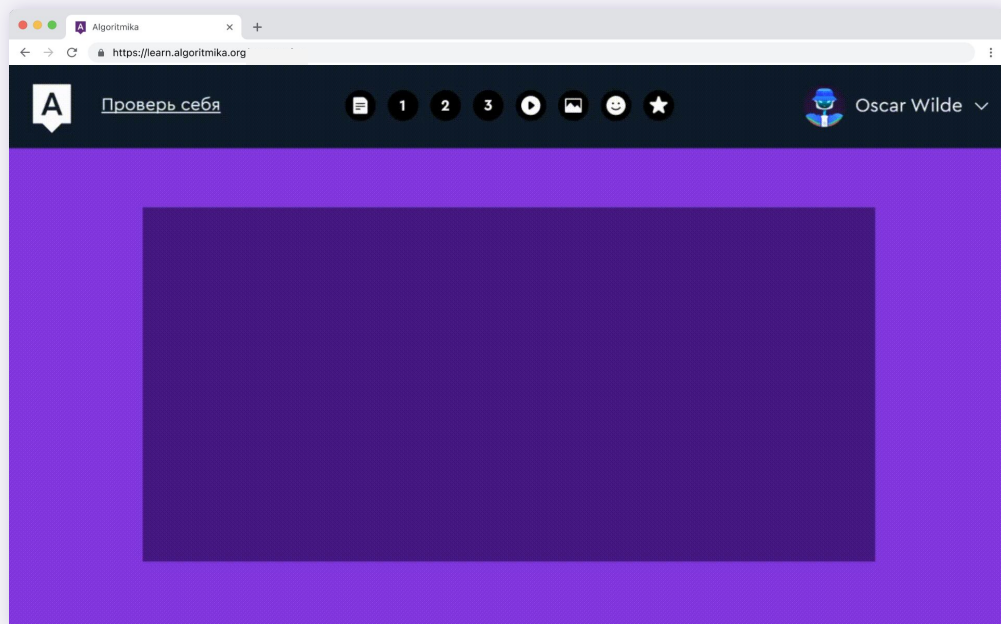
Фишками фиолетового цвета обозначаются основные задания модуля. Жёлтыми фишками со звёздочкой — бонусные задания.



# Отображение успешно пройденных уровней

Внутри заданий также имеется индикация: основные уровни обозначаются зелёным цветом, а бонусные — жёлтым.

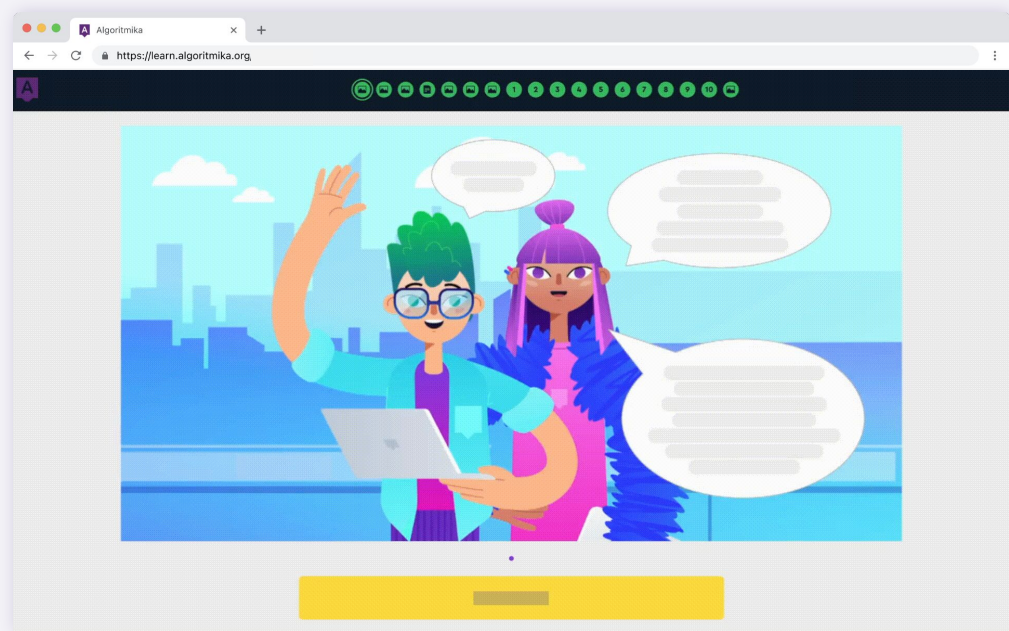
У всех дополнительных уровней есть иконки, отображающие содержание уровня, что позволяет легко отличить закрытые, открытые и пройденные уровни.



# Построение образовательных материалов вокруг сюжетных линий

Сюжет и персонажи вовлекают детей в учебу.

Также помогают с интересом возвращаться к изучению материала дома.





# **Как мы мотивируем детей к общению и творчеству**

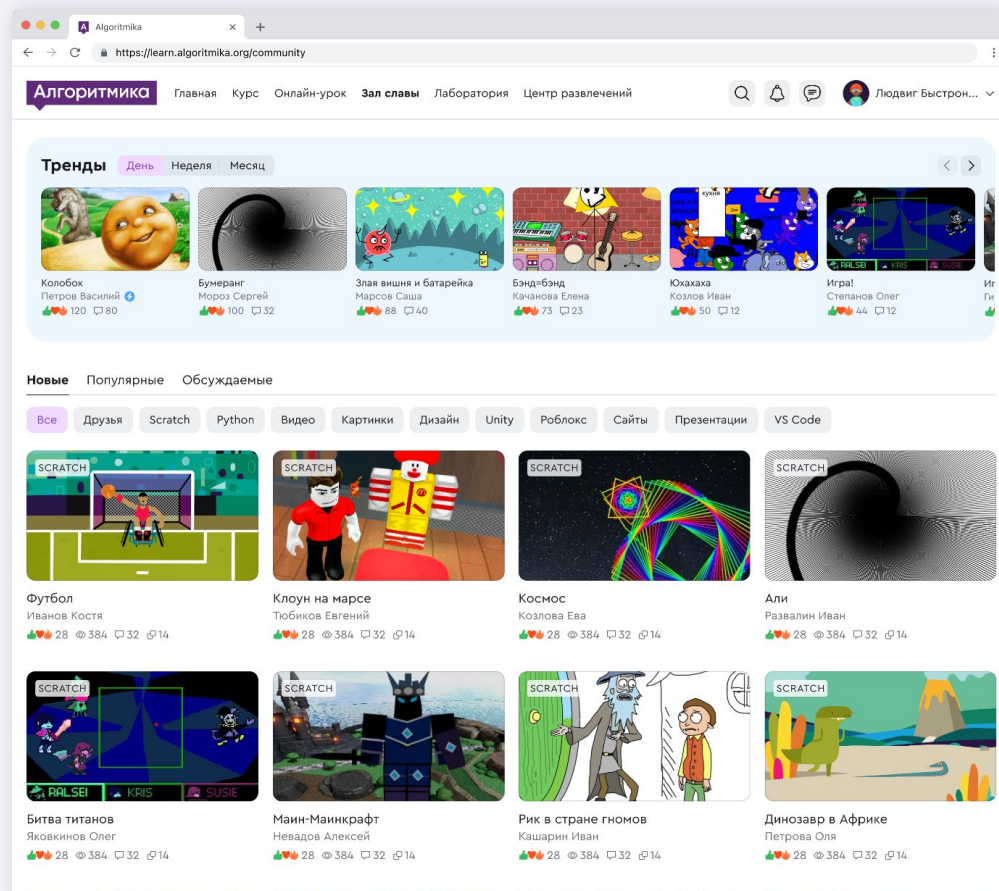


# Зал славы — основа сообщества

Пространство, в котором ученики делятся друг с другом проектами, играми, идеям.

Общение и соревнование на любом курсе.

Основной функционал, через который ребёнок погружается во всё остальное.



# Взаимодействие — через проекты

- эмоциональные реакции
- комментарии
- обсуждения в ветках
- ремиксы

Через проекты ученики  
узнают о других детях!

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://learn.algorithmika.org/community>. The page header includes the 'Алгоритмика' logo and navigation links: Главная, Курс, Онлайн-урок, Зал славы, Лаборатория, and Центр развлечений. A search bar and notification icons are also present.

The main content area features a Scratch project titled 'Выбери нужный костюм для собачки' by Константин Константинопольский. The project thumbnail shows a dog in a space suit on a planet surface. The project description states: 'Суть игры — помочь Мишке попасть домой через лабиринт подарков-препятствий. Клавиши для передвижения стрелка вверх, вниз, направо и налево. Цель игры — помочь Мишке попасть домой через лабиринт подарков-препятствий. 21.01.2019'. Below the description are icons for likes, thumbs up, thumbs down, and a 'Сделать ремикс' button.

The 'КОММЕНТАРИИ' section contains five comments:

- Иван Петров (21.12.20 08:35): 'Суть игры-помочь Мишке попасть домой через лабиринт подарков-препятствий. Клавиши для передвижия стрелка вверх, вниз, направо и налево.'
- Анастасия Правдынина (20.12.20 12:12): 'Это бомба!'
- Степан Иванов (20.12.20 10:48): 'Клавиши для передвижения стрелка вверх, вниз, направо и налево.'
- Константин Константинопольский (19.11.20 07:59): 'Спасибо, ребзя <3'
- Марья Иванова-Петрова (19.11.20 07:59): 'Это не проект, а проектище!!!!!!!1'

On the right side, there are three smaller project thumbnails, each by 'Колобок Петров Василий' with 120 likes and 80 comments.

# Страничка ученика — личный уголок

Рассказывать другим  
ученикам «Алгоритмики»  
о себе.

Настраивать аватарку.

Отслеживать свои  
достижения и гордиться  
ими!

Добавлять других детей  
в друзья и подписываться  
на них!

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://learn.algoritmika.org/community>. The page title is "Алгоритмика" and the navigation menu includes "Главная", "Курс", "Начать урок", "Зал славы", "Лаборатория", and "Конкурсы и активности". The user profile is for "Амелия Ахметшина".

**Амелия Ахметшина**

56 друзей, 867 подписчики, 239 проектов, 4367 просмотры, 1924 лайки

**О СЕБЕ**  
Всем дратути! Я Амелия и я люблю Алгоритмику. Не знаю что ещё сказать, зато скоро здесь будет мой бравл старс!

**КУРС**  
Разработка игр на Unity

**ДОСТИЖЕНИЯ >**

- 8 (Grey trash can icon)
- 6 (Blue chest icon)
- 3 (Yellow chest icon)
- 1 (Purple chest icon)

**друзья и подписчики 56 >**

- Екатерина Федина
- Артём Сухинин
- Сергей Мороз
- Дарья Лебедева
- Борис Чукарин
- Александр Поляков
- Наталья Горбань
- Александра Бочкарёва

**ОДНОГРУППНИКИ 12 >**

**САМЫЕ-САМЫЕ ПРОЕКТЫ СТУДЕНТА >**

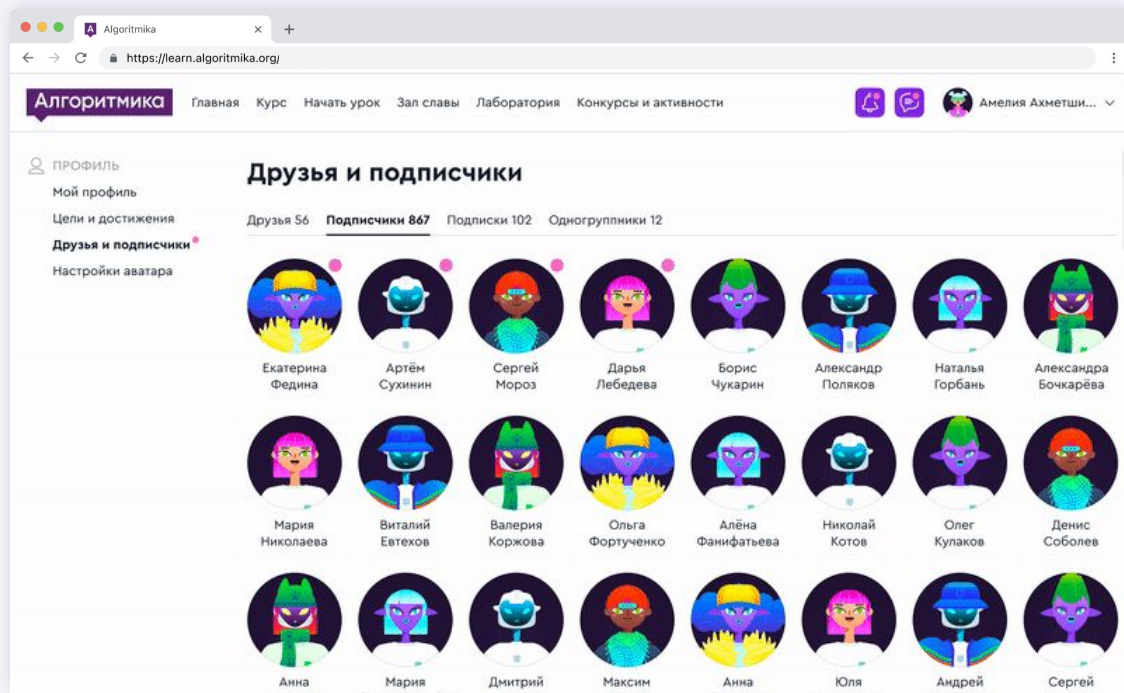
- SCRATCH (Project thumbnail)
- SCRATCH (Project thumbnail)
- РОБЛОКС (Project thumbnail)

# Друзья «Алгоритмики» со всего мира

Ученики могут дружить  
с детьми из разных  
городов и стран.

Легко находить  
интересных авторов  
и следить за их  
творчеством.

Поддержка — всегда  
есть ради кого вернуться  
на платформу!



# Селебрити

Ученики, которые делают классные проекты и побеждают в конкурсах получают особый статус: «Селебрити».

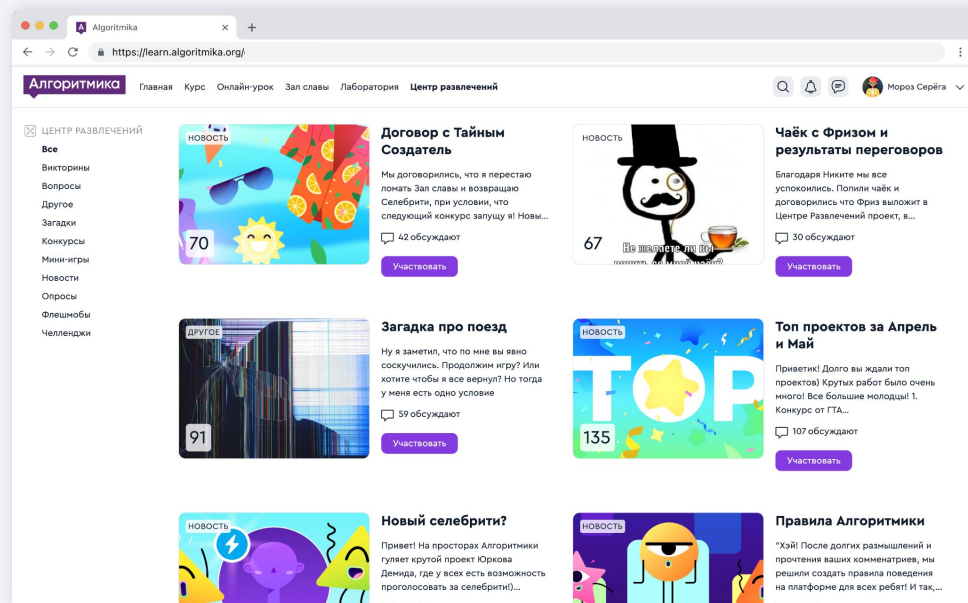
Возможность стать «Селебрити» мотивирует учеников делать классные проекты и стать заметными.

А другие дети легче находят то, что им интересно.

The screenshot shows the Algoritmika website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Главная', 'Курс', 'Начать урок', 'Зал славы', 'Лаборатория', and 'Центр развлечений'. Below this is a 'Тренды' (Trends) section with tabs for 'День', 'Неделя', and 'Месяц'. It displays a grid of project thumbnails with their titles and authors: 'Колобок' by Петров Василий, 'Бумеранг' by Мороз Сергей, 'Злая вишня и батарейка' by Марсов Саша, 'Бэнд-бэнд' by Качанова Елена, 'Юхахаха' by Козлов Иван, and 'Игра!' by Степанов Олег. Below the trends is a 'Селебрити' (Celebrities) section. The first profile shown is for 'Мачалов Антон' (Machalov Anton), who has 15k likes, 50k views, and 22 comments. The profile card includes a 'Перейти в профиль' (Go to profile) button. Below the profile are several project thumbnails, many of which are titled 'Марсробот на Марсе' (Mars robot on Mars).

# Погружение в мир современных технологий

В «Центре развлечений» регулярно публикуются загадки, опросы, игры, новости и многое другое для того, чтобы ученики не теряли интереса к платформе и во внеучебное время, могли учиться в процессе игры и общения!





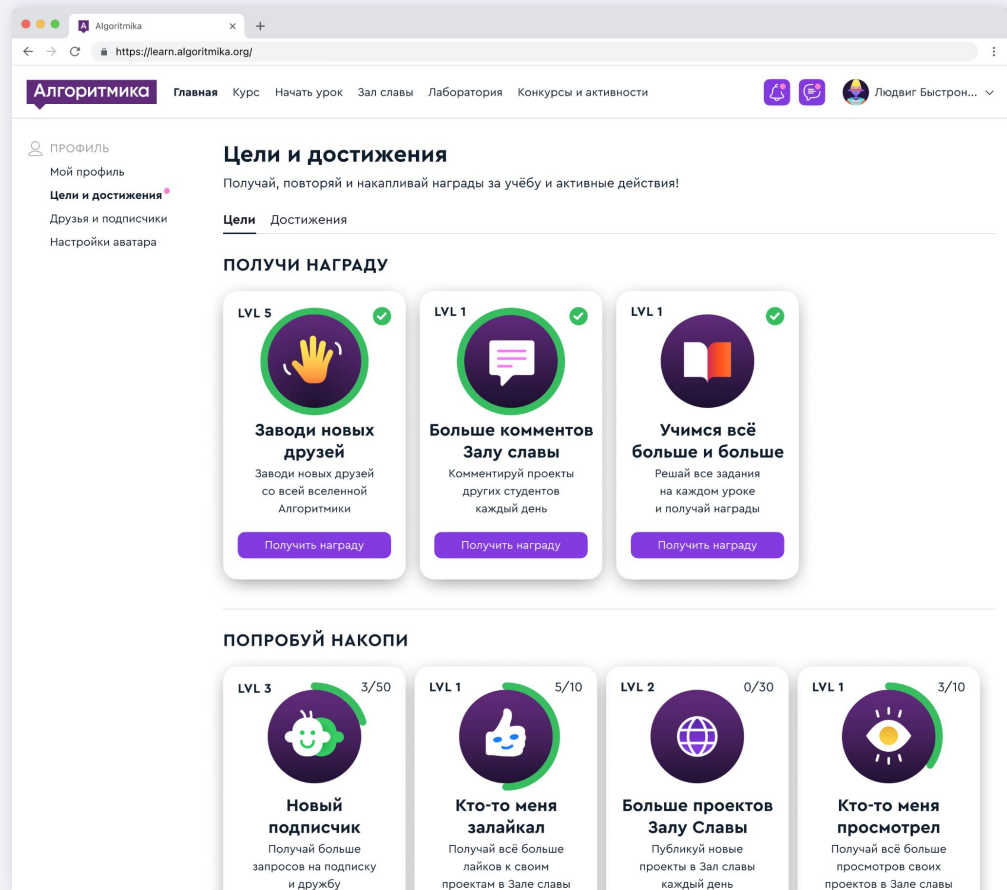
# Как мы погружаем в сообщество через геймификацию

# Постановка ребенку цели

Краткосрочные  
и долгосрочные цели.

Возможность отслеживать  
прогресс.

Каждая цель — полезное  
действие, которое погружает  
ученика в процесс общения  
и соревнования, помогает  
ему ориентироваться  
платформе.



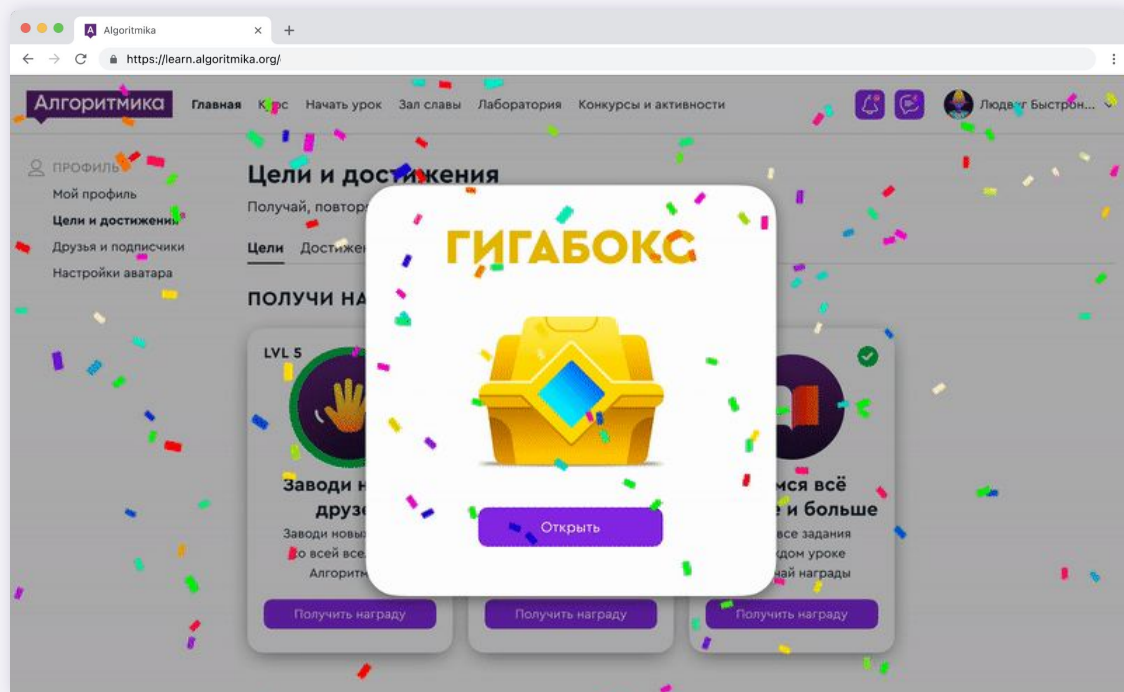


# Достиг цели — получи награду

Разнообразные награды.

Чем круче достижение, тем более редкую и уникальную награду получит ученик

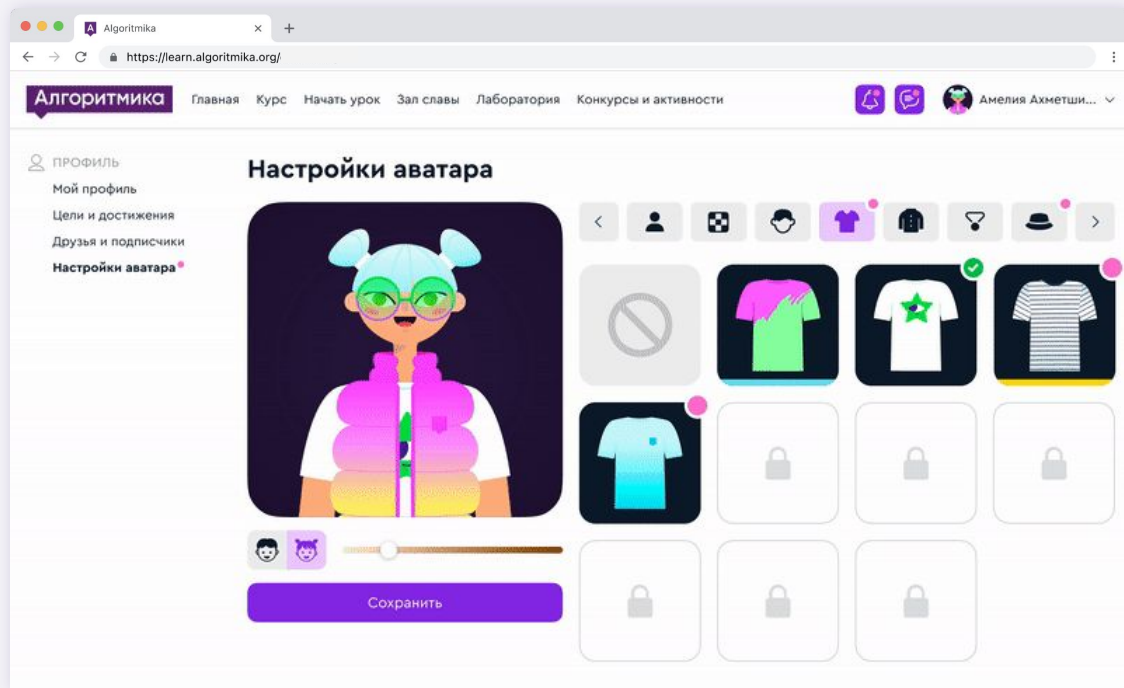
Персонажи, одежда, прически, виртуальные питомцы!



# Коллекционирование и персонализация

Каждый ребёнок  
выбирает и настраивает  
своего аватара.

Можно менять почти  
всё: персонажа, фон,  
одежду, причёски,  
виртуальных питомцев,  
аксессуары!



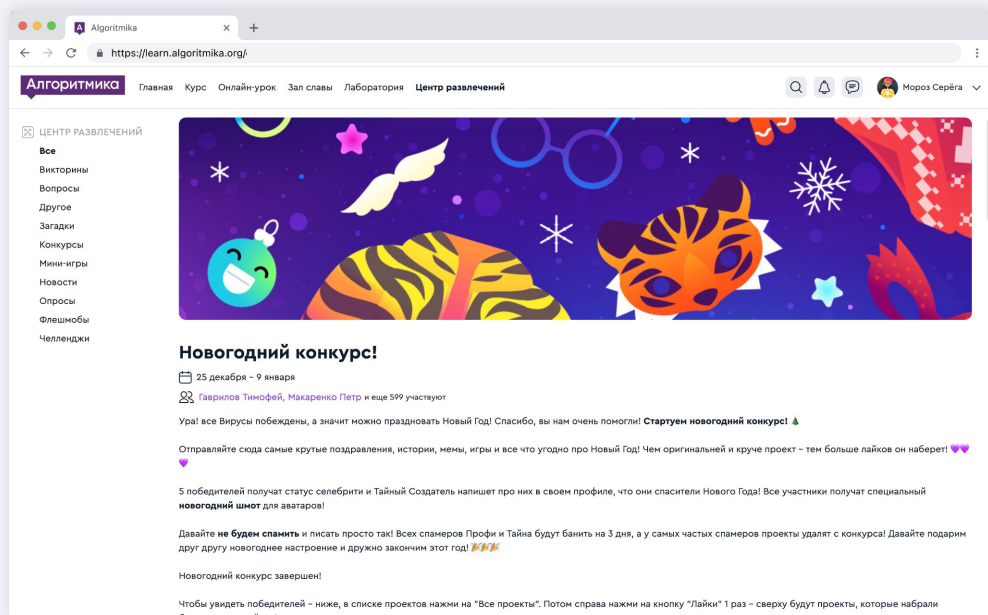


# Как мы создаём соревновательный элемент

# Конкурсы в «Центре развлечений»

Любой ученик может принять участие в наших конкурсах. Для этого достаточно подготовить проект в соответствии с условиями и отправить его на конкурс.

Оценивают проекты и определяют победителей другие дети, что ещё больше вовлекает их в общение и мотивирует к творчеству.



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://learn.algorithmika.org/>. The page is titled "Алгоритмика" and has a navigation menu with items: Главная, Курс, Онлайн-урок, Занятия, Лаборатория, and Центр развлечений. The main content area features a festive banner with a tiger mask, snowflakes, and a smiling emoji. Below the banner, the text reads: "Новогодний конкурс! 25 декабря – 9 января. Гаврилов Тимофей, Макаренко Петр и еще 599 участвуют. Ура! все Вирусы побеждены, а значит можно праздновать Новый Год! Спасибо, вы нам очень помогли! Стартует новогодний конкурс! Отправляйте сюда самые крутые поздравления, истории, мемы, игры и все что угодно про Новый Год! Чем оригинальней и круче проект – тем больше лайков он наберет! 5 победителей получат статус селебрити и Тайный Создатель напишет про них в своем профиле, что они спасители Нового Года! Все участники получат специальный новогодний шмот для аватаров! Давайте не будем спамить и писать просто так! Всех спамеров Профи и Тайна будут банить на 3 дня, а у самых частых спамеров проекты удалят с конкурса! Давайте подарим друг другу новогоднее настроение и дружно закончим этот год! Новогодний конкурс завершен! Чтобы увидеть победителей – ниже, в списке проектов нажми на "Все проекты". Потом справа нажми на кнопку "Лайки" 1 раз – сверху будут проекты, которые набрали больше всего лайков."



**Всё это позволяет  
сформировать  
комьюнити детей**